

CAPCOM®

SECRET  
FILE



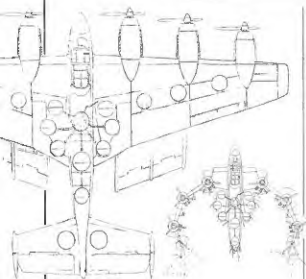
19XX

最新特だね情報!!

ひびく大図解







## STAGE 1 BOSS

### 超爆撃機 重也虎改

DATA 全長: 67m 全高: 68m 車高: 85m

木製・布貼りというスタイルで、性能・コストを安定させている。ロングセラー爆撃機。「おぼさん」という愛称まである。

## STAGE 5 BOSS

### 戦略自動車 サンチョ・ペドロ

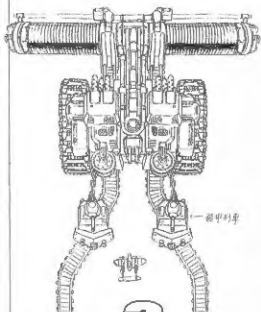
DATA 全長: 171m 全高: 380m 車高: 391m

## STAGE 2 BOSS 超巨大戦艦 雷鳴

DATA 全長: 248m 全高: 6,000m 車高: 2,000m

東国の設計技術を元に対戦車両に種々に開発された大型戦艦。(※雷鳴についてはイラスト資料が足りません)

19XX 設定資料  
それぞれの  
ステージで  
待ち受ける  
超強力な  
BOSSたち  
一挙公開!

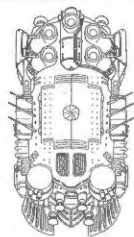


## STAGE 3 BOSS

### 軌道工兵 カルベルトワーゲン

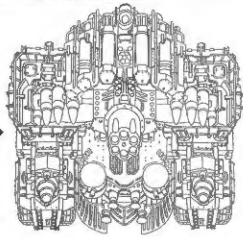
DATA 全長: 32m 全高: 116m 車高: 95m

鉄鋼ローラーを圧縮切断し、シールを敷設する工作車両。サンチョ・ペドロの専属車として開発されたが、仮に旧式。



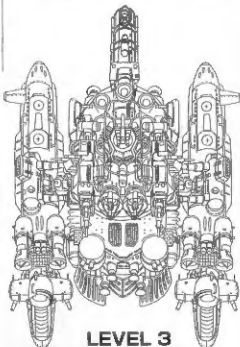
## LEVEL 1

実験用素体車両



## LEVEL 2

弾薬運搬車ベルガール機銃

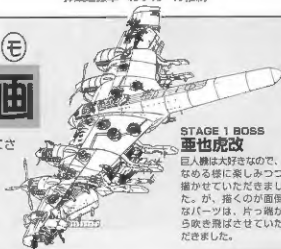


## LEVEL 3

ロケットモーター増設・強力爆発射出

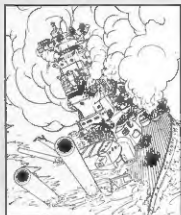
## 危険だ! 破壊原画

クリアデモに登場する、ボコボコにされたBOSS敵達。  
その原画を一挙公開! 仕事という域を超えた鬼気迫る、情急と情欲を感じていただきたい。  
絵師のコメント付きでGO!



## STAGE 1 BOSS 重也虎改

巨人様は大好きなので、なめる様に楽しみたい。描かせていただきました。が、描くのが面倒なパーツは、片っ端から吹き飛ばさせていただきました。



## STAGE 2 BOSS 雷鳴

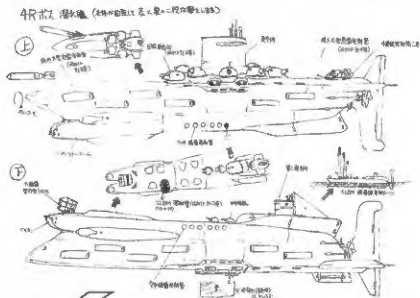
誰が何と云っても雷鳴なのであって、決して大和ではありません。ほら、よく見ると違うでしょ? ほら…。

# STAGE 4 BOSS

## 要素圏 グランツ

DATA 全長：70m 重量：350t 総員：127名

北海海を中心に、その存在を覆隠されている水中戦艦。潜航時間が短いため、ディーゼルが動力とされている。

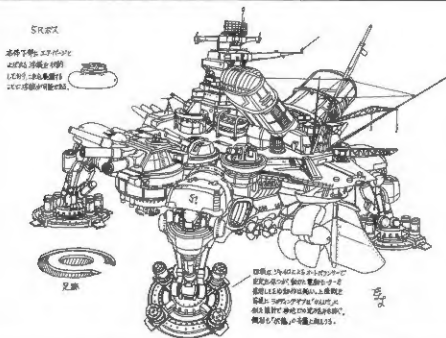


# STAGE 6 BOSS

## 大艦巨砲 アウトターリミツ

DATA 全長：1,500m 重量：12,000t 総員：62名

通称空母の艦橋として一体化しているが、上層作戦室などは分離・強襲が可能。船の風象戦略の要で動く。



# 19XX

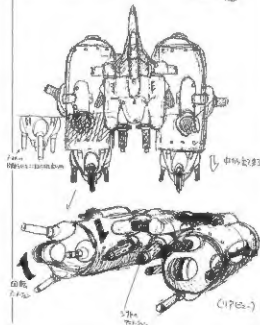
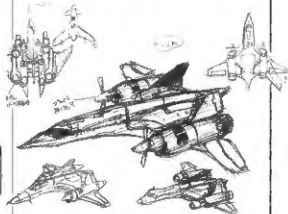
THE WAR AGAINST DESTINY

# STAGE 5 BOSS

## 高々度超音速戦闘機 F.フラッカー

DATA 全長：不明 重量：不明 総員：1名

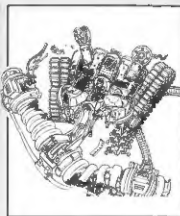
大出力海陸空により高々度15,000mの飛行を実現。金貨機としてのコンセプトだったが、可変翼の追加などで別物となった。（イラストは初稿稿）



# STAGE 3 BOSS

## カルベント ワーク

よくわからない形のものを、よくわからない直に落としたり、自分でも何をしているのかよくわからなくなってしまうようです。



# STAGE 4 BOSS グランツ

企画段階で不採用になった巨大魚雷発射管なんか、付けっぱなしになっています。

# STAGE 6 BOSS サンチョ・ペドロ

ゲームでは後からしか見えないので、前から描いてみました。機銃車はマレー式の巨大機関車「ビッグボーイ」を見ながら描きました。





# 空母艦 改虎也



エ.ジ.リックバウアー博士

E.J. リックバウアー博士 専門である。彼はヤケテンと思える情熱を以て本機の開発にあたり、見事に仕上げてくれたのだ。

同じ頃、世界平和維持機構では、パイロットの育成により、対空兵器「マーカスII」「ヴァリアブル」の開発を急いでいた。開発時にすでに戦いは白まっていたのだ。

これは凄絶的な苦戦の最中。コメットなどを大破し、場合によっては、戦艦ではあるが、戦艦にもダメージを受けた。パイロット。

## 時に19XX年。

「世界平和維持機構」の「アウターミッド」の機体は、目撃者状前に到着していた。これを大破するために、海を待って送り出されたのがこの「改虎也」である。「アウターミッド」。

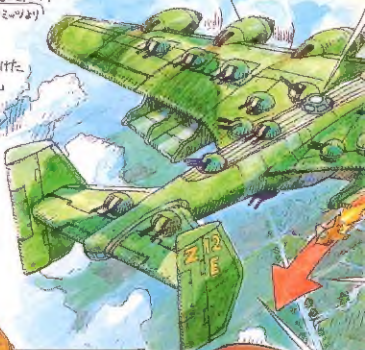
### その生きた

「空母艦」を建造し、命令を受けた。兵器局は、当時の空母艦「改虎也」を大破する事で乗りこえようとした。しかし、十分な性能を出てくることが出来ず、結局全面改修をせざるを得なかった。そこで、整備するが、この時、パイロットの細腕を持つ」と言われた。



大出力エンジン

この開発の成果は、この機体の登場は、なにかといわれている。



ジョージ・スミス中尉(後に大尉)と、同じくの出撃前のスタッフ。彼らと、空母艦は、最終戦まで、27回の出撃を記念。後期STOL型、VTOL型のテストフライトにも参加している。総撃墜数は、84機(1)をマフ。これは、従来の最高スコアである。



## 新旧比较

一見して明らかのように  
もはや全くの別物へと  
進化した亜也虎子文。  
『戦後集の火消し役』として  
アウターミッツ兵士に  
信託された点は、新旧  
犬に変わらずい

「遠隔操作」により翼面には20秒全方位

ト東洋隊ではあまり行われ  
なかつたがヨーロッパの  
部隊ではパンチルマーシュ  
もしばしば行われた。これは  
第4飛行大隊所属の  
Eddy Echidna

提首の37の石  
Feng (牙), 七  
アノ

火

上面機銃の一斉掃射!編隊を組んだ場合、  
もはや南に逃げ場はないのだ!!

戦車が空からふてくる

誰もが一度は夢想する「プラチナ降下  
等軍兵団。だが彼も本気で造ろうと考  
へはしなかつた。さうして「アウターリミッツ」  
の天才達をのぞいては、何と  
彼らはこれを無人無線誘導  
とすること、見事に実現し  
ていたのである。

御先祖様

有線リモコン走火器「ゴリアテ」

ロケット動力により超高速で飛行する反面、航続時間の余裕が欠け、このことにより、軍用機として十分な性能が期待されたのかもしれない。商業着陸すら常に危険のこの機体にとって、高度・高々度から発進できるのはパイロット達に好評だった。

尾翼と銃塔

尾翼は金太郎による  
後流の影響を受けて  
設計されたように  
双垂直尾翼は無用  
翼面銃塔は  
おて無人で  
遠隔操作する

767. この機体の成功により  
「アーク・リミット」では巨大兵器  
至上主義が次第に薄らいちていくのである。  
あるいはこの時代こそ、マッドサイエンティスト  
達にとって至福の時代だったのかもしれない。  
ある者はこう結ぶ。巨大兵器は男の浪漫で。  
それだ、と。果して彼らはその後どのような  
物語達を述べていったのか？  
それは君の目で見る番だではない。  
さあ、想像力を働かせよう。

※この物語はフィクションです。



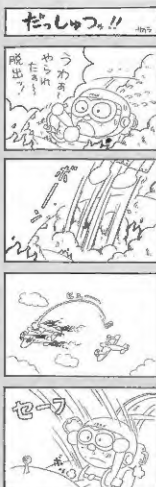
あれはまだ裏のかおりが残る月曜のことです。もちろん昼休みはなかったヨ「おいーいー9XXをAMショーに出すぞー!!」自慢の眼鏡レンズを輝かせ、なにやらSATSUMAが叫んでいるじゃありませんか。ニ、マジに? ううた

## 「19XX」の謎「ほんとに出すんか!」AMショー」

（ハバタチ(佐藤)）

ええ僕一瞬時に飛び出すズタツ連のフライングの夢を、いとも簡単にしはねのけ彼は言いました。「ええか(タミ)でーわてらは19シリーズを作ったのやでー! そやからAMショーにばとないな事しても出さなあかのや。わかったか!!」といったもの強引な流れで、僕は不眠不休の世界に招待されてしまっただけです。そしてさらにSATSUMAは優しい瞳で僕を見下ろし、こう言いました「キツチリ3面までやからな! 時間がな

いからスペシャルでたのむで!! なーに大丈夫や、ショーが終わったら3時間くらいやったら眠らせるがな!」その瞬間、彼は僕の「いつか昇龍拳を浴びせるリスト」のトップに見事にランクインしたのでした。とーいう長いジョークはさておき、いやあAMントに出せてよかったSATSUMA。出なくてよかった恐怖のバグちゃんってことで、すか? ショーをきつかけに更に気合も入ってゲームも大分「らしく」なっただけ、結構キリギリの作業だったけど、なんとか無事完成して、なんとかか無事完成ね! SATSUMA! SATSUMA! ところで頼みたい仕事があるんだけどさ! (笑)



### 九州男児 SATSUMA の一言

俺の名は「SATSUMA」。鹿児島県出身。かこしま? と思ってもいいないが、実にはいい所だ。どうだい、今度、種行ってみないか。案内するぜ。ただし、若い女性に、かざらしてもうらう。おれにだって選ぶ権利はあるからな。じゃあ、連絡を待って。ぜ、あばよ。(ため息)

## 企画マン in 19XX

### SATSUMAのおすすめの店

「オイラの故郷は鹿児島。鹿児島といえは(ラーメン)。そこでおすすめは鹿児島のラーメン(店)をひとつ。それは(こむらさき)。鹿児島市内にあります。ぜひ一度、ご賞味ください。」(宣伝したからお店がらなにかれないかな?)



ある鹿児島出身の企画マ

●19XX

言わずがな、このゲームのタイトル。〇京、〇DKのゲームに似たタイトルがあり、高橋信司が「19XX」をつまみ。

●企画マン

企画マンがプログラマーとの約束を破ったときによく発せられる言葉。

【例】この敵は弾を撃たなくてもいいって言ったじゃない!「そつぎ」

●APECC

開発中に「APECC」が開かれ、会社のまわりも騒がれてしまった。夜中に会社へこもるし、怪しい目で見られたことも。

●クランツ

4面ボスの名前。担当企画マンの好きなウイスキー「コッチ」の名前らしいが、本人はめっぽう酒が弱い。

●失脚しつぎゃん

企画マンにとって最も恐ろしいセリフで、主にプログラマーに迷惑をかけたときによく用いられる。失脚点数が溜まる…

【例】「また企画変更か、ええい! おまえは失脚しつぎゃん!」

●ひびく

「ひえ〜お許しください〜!」も「プリンおこるのいやり〜!」

●男爵

ある鹿児島出身の企画マ

# 19XX 俗語辞典

ンの別称。語源は「欲望男爵」だとか。

●手紙

AMシヨール後、ファンからの手紙が届き、とても励みになりました。

●ナンちゃん

●サイテー

ある企画マンがゲーム調整の遅れからよく言われていたセリフ。その後、チーム内でも面白半分に言われることに…

●無視キチ

企画マン内で用いられる言葉。言われたことをなかなか聞いていない…

【例】「無視キチ」の称号が与えられ、以後そう呼ばれる。

【例】「まだ調整してくれないの。もう無視キチなんだから!」

「無視キチ! 無視キチ!」

「すくじやります!」

●モビちゃん

今となってはカブコンゲームの名隠れキャラ。19XXにももちろん登場します。一時期プレイヤとして使おうかという意見もあったらしい。

●〇〇やれ

やられているスタッフを表す言葉。語源はゲーム中のキャラのやられ方

を表す意味。

【例】「GATSUMA破れてるね。徹夜やられ!」

「ソッパやられ!」

深夜の仕事後、ソッパで寝たからの意。

●ライバル

企画内での通称。すべての面内でくる「黒い奴」

わがまま言ってもいいですか?

企画マンがプログラマーに無理を頼むときに使用

他に、「欲望があるんです」

けど」など多数ある。

★衝撃の大スクープ!? ★★★★★★  
なんと隠し自機が存在する。  
その名は「豪機(ゴウキ)」!

●使用「マシン」

自機セリ画面で「ライトニングにカーソルを1秒」

「豪機」に移動させる。

1秒、豪機に移動させる。

豪機を戻してスタートボタンを2ボタン(同時押し)です。成功すると、「ライトニングが黒くなりま

す。性能

移動する度に残像が出て、

「ボム」ではヘルグで「胸

黒ボム。画面全色が真っ

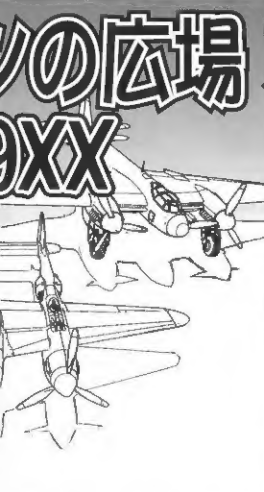
白になり、爆発音だけ響き

わたる。画面内全ての敵に

大ダメージを与えること

になります。

(コナンは2人)



今回はできません、どーもスミマセン。次回作ではきっと…(ナン)

# SCENES FROM "19XX"

19XXのある情景

**これが号泣!企画哀歌!**  
**ロケテストだ!**

ロケ  
テスト用  
必須  
アイテム!

ゲームがまだ開発中だから、当然インストカードも出来てない。しかし、遊び方がわからないことにはゲームは出来ないの、ワープロやカラーコピーを駆使して手作り、インストカードを作成するのである。



別に知らなくてもいい世界

**ロケテストってナニ?**

開発中のゲームをゲームセンターに置き、プレイヤーの反応を見てゲームの出来具合をテストすることである。そのときにはアンケートを取ることもあり、それを担当企画マンが戦々恐々としながらも目を通し、着実にゲームにフィードバックしていくのである。それにより、ゲームバランスが細かく調整され、完成度は向上していくのだ。

必勝シール Ver. 1



必勝シール Ver. 2



遊び方インストラクションカード



ためうちマーク  
(プロトタイプ)



## GOODS

関連グッズ

19XXのために作られた  
販促グッズの紹介だ。



AM SHOW用  
19XX Tシャツ



背中

AM SHOW用 パンフレットより



製品に付属の  
制作中  
インストカード  
Ver.

(冒頭前に読んでくれたのだから)



## スタッフにインタビュー!!

このコーナーでは「19XX」の開発にたずさわったスタッフ達の熱い想い(?)を4つのクエスチョンで答えていただきました。



- SATSUMA**
- A1: 企画!
- A2: ぶくぶく太っていったこと。
- A3: 腹中のローソンはよいが、買ったなー。
- A4: 命からダイエット開始だ。



- N. FUKUDA**
- A1:** ポリゴン作製、カラー管理、オブジェクト制作。
- A2:** Macがすぐ落ちる。ポリゴン作るのに資料が少なかった。
- A3:** カラーデータが3回どっか行った。何も思わずにどこか…、誰いところへ…。
- A4:** 世界人類が平和で暮らすように。



- ### HITB
- A1: プログラム。  
A2: 企画がこなかったこと。  
A3: ゲーム完成の英通に9,500円ボ  
ラれた。  
A4: お買い上げいただき誠に有難う  
ございます。



- ITTETSU**
- A1:** 3面ボス、5面ボス。敵共退処理。  
ステージ随分モ格。
- A2:** 開発期間が短く、その分とばし  
て作った。(でも質ができた。)
- A3:** 3ボスのロール部分から太いレー  
ザーを出させたかった。
- A4:** 売ってください。



- MIMIJA BENJI**
- A1:** モスキート、サンチョ・パドリ、カルペルトワーズ、スーパー8他。
- A2:** 時岡・人共二篇。(三ヶ月でキャラができてしまった。)
- A3:** 「俺は完全だ!」
- A4:** 水島新司氏の「銭子」をゲーム化希望。キャラは私が作る。



- MISUFORUM**
- A1: オブジェクト(ザコ〜ボス)の敵デザイン。  
A2: 19シリーズお決まりの美在戦に  
興しなかったのが苦痛した。  
A3: 考でも言えない失敗たくさん。  
A4: 最近観がでなくて、運動不足と  
ビールのおかげ。



- NEZUMI**
- A1:** メインイラスト、イメージイラスト、デモ原画等。
- A2:** 泊まりっぱなしで寝替えが底をついてしまった事。
- A3:** 実は広告用とポスターとでイラストが微妙に違います。やって来た〜)
- A4:**



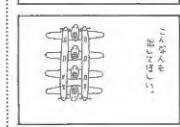
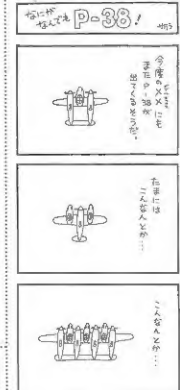
- S. OBATA (MANHATTAN)**  
**A1:** ステージ3・4と一部のデモ担当  
 で〜す!  
**A2:** 調整が大変だったよ〜!でも楽し  
 かった!  
**A3:** もう1ステージくらいやりたかっ  
 たな。(クソヅ)  
**A4:** さあ!スノーボー行こうぞ!!



- TAKA**
- A1:** BG(背景)のグラフィック作成。  
**A2:** 夏が傍らを素通りして、秋が心の扉をノックしていたこと。  
**A3:** 一人で空を飛びつづけてました。うまいません。  
**A4:** 次回「19XX ZERO-ヴァジュラセーナー・ハルマゲドン(仮)(ワソ)」は必死で描きたい!



- ZIGGY**
- A1:** 3・ラウンドの背景など。  
**A2:** マップでハマリ、流のキャラでハマったこと。  
**A3:** 何も聞かずにお願い。  
**A4:** こんなとこに載るのもおこがましいですが、「19XX」面白いですよ!



## 編集後記

YUKI: やーっと、出来たねえ。

SAKI: 出来た出来た。

A K I : みんなよく頑張ったもんね。本の編集なんて初めてだから。大変だったね。開発の人間にはすっかり迷惑かけたし。

SAKI: もう、かけまくり!

YUKI：まあ結局、私一人の力で出

AKI: だれの力って? 一番迷惑  
かけたくせに。あれSAKI

SAKI: わたし……。わたし頑張ったよ！ 進や原稿の依頼も、スケジュール調整もみんなやった

AKI: よしよし。SAKIが頑張ったのはみんな知っているから、そんなところまで来れたの

YUKI: あう、早く泣く。でもはな

なんていつ抜いたっけ？

SAKI Limited.

AKI：そういえばダイエットの本

YUKI:……それってこの本にぜん



いす。

SAKI: みんなの想が、どうも聞  
きたいの。  
YUKI: 自信作だもんね。  
AKI: 死て先は「カブコン シー  
クレットファイル」係まで。  
おたよりお待ちしておりま  
す。(死て先の住所は裏表紙  
の裏に書いてある)

YUKI: みんな待ってるよ!!  
SAKI: そういえばおなか減っ

AKI/YUKI : .....

A6: ● …最終面までがんばってクリアーしてネ!  
「©CAPCOM 1996 本誌掲載記事の無断複製、転載、放送等を禁じます。」

SECRET  
FILE

# 19XX

THE WAR AGAINST DESTINY



CAPCOM

株式会社 カプコン AM事業推進部

〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号 TEL.(06) 920-3643 FAX.(06) 920-5151